

valami forgószél, zúgott a füle s ezen a zúgáson keresztül, amelyet mintha az Isten keze kavart volna fel, csak Nagy Pál haragú szavait hallotta... Magyar nemzeti akadémia, gazdag főurak, itt már nem elég a szó, itt tetteknek kell következnie, a tetteknek pedig itt a neve: pénz, pénz és pénz.

Már nem birta tovább. A tanácssterem öreg állóórája éppen ütni kezdett. István gróf, aki Nagy Páltól két lépésnyire állt a fal mellett, fojtott indulattal, egész testében verejtékezve, engedelmet kért a kerületi ülés elnökétől, hogy szólhasson.

Máriássy István intett, hogy beszélhet. Halálos csend támadt. Minden szem a kapitányra meredt. Talán nem is vette észre senki, hogy mialatt a szónok reszketve, csendesen beszélni kezd, az óra is reszkető hárfahangon egymásután egyet, kettőt, nyolcat, tizet pendül, hogy kiüsse a delet. Mindenki az elhangzott halk szavakra figyelt:

— Nekem ezen a helyen szavam ugyan nincs, de ha oly intézetet állítanak fel, amely nyelvünket tökéletesíti s ezáltal előmozdítja nemzetünk magyarrá tételét, birtokaim egy esztendei jövedelmét ajánlom fell arra...

Az utolsó szónál kondult meg a tizenkettedik óraütés... egy pillanatnyi csend s azután újjongó diadalkiáltás rázta meg a viharvert vén országház falait.

A templomban meghúzták a harangokat... az egész világon: megszólalt a déli harangszó, — azóta szól, mióta a magyarok Nándorfehérvárnál II. Mohamed ellenében megmentették a keresztény Európa civilizációját — most a pozsonyi harangok mintha elébe harangoztak volna az új Magyarország megszületésének.

Surányi Miklós.

Játékok.

6—8 éveseknek.

Átkelés a patakon.

5—60 vagy több játészó.

Játészótér, tornaterem, tanterem.

Kis gyermekeknek való, igen jó játék. A földre két párhuzamos vonalat rajzolunk egymástól 30—40 cm. távlságra, mely a patakot jelképezi. A gyerekek csoportokban futva a patakon átugrani igyekeznek. Ha ez sikerült, helyből próbáljuk az átugrást. Amely gyermeknek ez nem sikerült, az a vízbe lépett és gyorsan hazafut harisnyát váltani. Ezt a mozdulatot utánózzák. Ha valamennyi gyermek az ugrást elvégezte, a patakot nagyobbítjuk s folytatjuk az ugrálást, míg a legjobb ugrót megjelöljük. Ez lesz a győztes.

Virágok és a szél.

4—30 vagy több játzó.

Tornaterem, udvar.

A játzókat két egyforma pártra osztjuk, mindegyik mellett a játszóhely végén határvonal van megjelölve, a két vonal között nagyobb semleges terület marad. Az egyik párton állók virágok, akik virágnevet vesznek fel, mint viola, rózsza, mák-
virág stb. A virágok az ellenfél vonala felé és vissza futkosnak. A másik párton állók, kik a szelet képviselik, a vonalon futásra készen állanak, figyelve a virágokat és ha valamelyik közelebb fut, azt elfogni igyekeznek. Az elfogottakat foglyul ejtik.

Bizonyos idő múlva a játzók szerepet cserélnek.

Rákfutás.

10—60 vagy több játzó.

Tornaterem, játszótér.

Ez a játék akkor érdekes és különösen mulatságos, ha a játzók száma nagy. Ha kevesen vannak, jobb a futás egyszerűbb változatával végeztetni.

A játzókat egy indulási vonalra állítjuk fel, egyenlő csoportokra osztva. Mindegyik csoport előtt 6—12 méter távolságban, a földre egy méter átmérőjű kört rajzolunk. A játék négykézlábon, hátrafelé futásból áll. A sorok első tagjai háttal a kör felé négykézlábra állnak és a jelre gyorsan indulnak. Aki előbb elérte körét, egy pontot nyert pártjának. A többi így folytatja.

Tanyás fogócska.

20—40 játzó.

Tornaterem, szabad tér.

Egy játzó a fogó, ki szerepet cserél azzal, kít a tanyán kívül el tud fogni. Egy vagy több tanyát lehet a tér nagysága szerint rajzolni, melyből valamennyi játzónak ki kell futnia, mielőtt a fogó e versikét elmondja:

Szaladj, szaladj!

A tanyádon

Bent ne maradj!

Erre minden gyermeknek ki kell szaladnia, a tanyáról, mert a vers elhangzása után a tanyán maradt gyermek is megfogható.

Kukk!

12—24 játzó.

Otthon, terem.

A játzók körbe állanak. Egynek bekötik a szemét s a kör közepére állítják. Ekkor a kört alkotó gyermekek kézfogással körben jobbra vagy balra oldalt szökdelnek s mikor a bekötött szemű gyermek felemeli a karját, akkor egyszerre megállnak.

Ez valamelyik pajtása elé áll s ezt ujjával bökdösni kezd. Azután kérő hangon mondja: „*Kukk?*“ Mire a megbököttnek ugyanazon a hangon kell felelnie: „*Kukk!*“ Ezt hol mélyebben, hol magasabb hangon kérdi, mire a másik épp oly hangon felel. Ha azután a kérdezettre ráismer, annak kötik be a szemét. Ha azonban nem ismer rá, akkor a játékot a leírt módon tovább folytatják.

Kérdezés alatt a gyermekeknek csendesen kell maradni. A kérdezőnek szabad a kérdést egyszer megismételni.

Számkeresés.

3—20 játészó.

Udvar, játszótér.

A játékosok sorban, közel a vezetőhöz felállnak futásra készen.

A tanító egy számot gondol, közölve a játékosokkal, hogy ez a szám egy és tíz között van.

A játszóok számolni kezdenek, amelyre tanító mindig „*nem*“-et mond, míg a gondolt számhoz nem jutnak a számolással. Ha kiejtik a gondolt számot, „*igen*“ a felelet, mire futással menekülnek s a tanító elfogni próbál valakit. Az elfogott újra kezdésnél segít a fogásnál.

Szökdelő fogócska.

5—30 játészó.

Udvar, játszótér.

A játszóok tömegben állanak. Három-négy játékos a „*Kenguru*“, kiknek zárt lábakkal kell állni, ezek a fogók szétfutnak és a kenguruk kergetve fogni igyekeznek amennyit tudnak, míg a vezető tizenötig számol. Akit elfognak, szintén kenguru és segít fogni.

Változata a játéknak, ha más állatnevezéssel a fogók jellegzetes mozdulatmegjelöléssel végzik az elfogást.

Állatsereglet.

10—20 játészó.

Otthon, iskolaudvar.

Minden gyermek két nevet: egy emlős és egy madár nevet kap, tehát olyan állatokét, melyek vagy a földön, vagy a levegőben mozognak. Körben ülve egy labdát gurítunk az egyik gyermek felé és azt mondjuk: „*A föld!*“ Erre ez a gyermek a földön mozgó állatnak hangját, vagy gyorsan felugorva, járását és mozgását utánozza. Utána ez a gyermek egy másiknak gurítja a labdát és ezt mondja: „*Levegő!*“ Erre ez a gyermek a madár hangját utánozza. Célszerű azért olyan állatot vagy madarat választani, amelynek mozgása vagy hangja tipikus és általánosan felismerhető, pl. a béka ugrása, a nyúl szökdelése, a ló nyerítése.

a tehén bógése, a kakuk, kakas, pinty, kuvik, gébics, ruca, liba stb. kiabálása.

Osztályteremben is játszható, de ilyenkor zsebkendőt dobáltatunk.

Gyere velem !

10—50 játészó.

Tornaterem, tanterem.

A szoba közepére sorba tesszük a székeket, de úgy, hogy minden második szék ülője ellenkező irányba van fordítva. Egy-egy kevesebb szék van, mint a játszóknak száma. A játszóknak a székekre ülnek és akinek szék nem jutott, az kezdi a játékot, ezt mondván: „*Gyere velem Mucsára!*” és az ülők közül egynek vállát érinti. Erre rögtön feláll és követi, többször ismételve a mondást és az érintést. Ezalatt körben jár. Midőn már valamennyi játszó vagy azok nagyobb részét felhívta, gyorsan leül egy székre; erre a többiek is sietve helyet keresnek. Akinek nem jutott hely, az kezdi a játékot.

Zenekísérettel is játszható olyformán, hogyha a zene szól, a játszóknak a székek körül kell járniook és amint a zene elhallgat: járnio kell és leülni amint megszólal. Bizonyos idő múlva megszámoljuk, ki hányszor nem kapott ülőhelyet, aki mindig le tudott ülni, az a győztes.

Tanteremben. Az egész osztály elindul a játékhoz úgy, hogy az egyik padosor között fel, a másikon kígyóvonalban lejönnek. Egy helyet megjelölünk, amelybe ülni nem szabad, sípjelre vagy „Ülni!” jelre mindenki helyet keres.

Kövess engem !

10—30 vagy több játészó.

Tornaterem, játszóter.

A gyermekek körben vállfogással állnak. Egy játészó a fogó, egy a futó. A futó elkiáltja: „Kövess engem!” Erre a fogó üldözőbe veszi, de mindig azon az úton követi, amerre a futó szalad. A körön állók kezei alatt átbujhat és kívül, vagy ismét átbujva, a körön belül futhat. Ha elfogta, két másik játészón a sor. Ha bizonyos idő múlva az elfogás be nem következik, a vezető (dehet a játszóknak közül valaki) megállítja a futást és másokat jelöl meg.

Ha sok a játészó, két-három fogóval és ugyanannyi futóval, vagy több csoportban játszható.

Labda-iskola.

6—10 játészó.

Tornaterem, udvar, játszóter.

E játék igen alkalmas a labdajátékhoz szükséges ügyességek begyakorlására. A játékhoz közép nagyságú bőr- vagy ugyanakkora üres gumilabda használható. Az iskola a labdaelfogást különféle mozgásokkal köti össze, amelyeket mindig a

labdaelkapás előtt kell végezni és a következő sorrendben gyakorolni.

1. A falra dobott labdát elkapni.
2. Az elkapás előtt tapsolni.
3. Páros kézzel a térdekre ütni.
4. Az arcot megcirógatni (mosdani).
5. A haját megsimíttatni (fésülködni).
6. Térdelő mozdulatot tenni (imádkozni).
7. Egyik kezét a másik körül forgatni (motolálni).
9. A törzset előre hajlítani (tisztelegni).
9. A törzset kissé hátra hajlítani (mennyebe nézni).
10. Egy egész fordulatot tenni.

Ha valamelyik gyermek a labdát leejti, félreáll s vár addig, amíg ismét reá kerül a sor, akkor aztán ott folytatja, ahol a játékot az imént elhagyta. Győztes az lesz, aki először végezte el a fokozatokat, tehát aki legelőször járta ki az iskolát.

Ez a játék pompás előgyakorlatul szolgál minden labdajátékhoz s a labdaiskolát a gyermekekkel megkedvelteti. Ha a gyermekek a fönt leírt fokozatokban elég ügyesek, lehet azokat olyan változatokban gyakorolni, hogy két-két gyermek vagy 3—4 lépésnyire szemközt állva a labdát egymásnak dobjálják és a labda elkapása előtt az előbbi fokozatokat most már így végzik.

A szőlőcsősz.

10—30 vagy több játzó.

Játzótér, tornaterem, tanterem, gyermekszoba.

Kettő kivételével a játzók kézfogással körbe állanak. Ez a szőlőkert. A kertben áll az egyik játzó, a másik kívül áll, ez a csősz. A csősz kérde: „Mit keresel a szőlőben?“ A bentálló feleli: „Szőlőt.“ A csősznek erre meg kell fogni a futót s így futásban ugyanazon úton és módon követi. Ez pedig nemcsak futással igyekszik meneküni, hanem a körülállók kezei alatt átbújik, átgrik a kezek fölött, a lábak között átesúszik, szóval különböző módon próbál menekülni, hogy a csősz erejét és ügyességét minél inkább próbára tegye. Ha megfogta a csősz a futót, két más játzó jön sorra.

A tanteremben a játzók a padokat veszik körül, egyes szakaszokat kihagynak s a kör kisebb lesz.

Árnyékfogó.

4—60 játzó.

Udvar, játzótér.

Napsütésben játszható, igen kedves játék kis gyermekek számára. Egy játzó a fogó, aki a többi játzónak árnyékára ugrik vagy szökdel. Ha ezt eléri, néven szólítja azt a játzót és az lesz a fogó. A tanító biztassa a gyermekeket, hogy ne szaladjanak messze a fogótól, hanem közelebb tartózkodva leguggolással segítsenek magukon, vagy úgy álljanak, hogy az árnyék kisebbédjék s így a fogó nehezebben érhesse el őket.